

NISNATCH

LIBRO DE REGLAS

INDICE

1. Introducción.....	5
1.1. Resumen del juego	5
1.2. Objetivo del juego.....	5
1.3. Elementos del juego	5
2. Zonas del campo de batalla.....	6
3. Leer una carta de NISMATCH	8
3.1. Tipos de cartas	8
3.2. Disposición de las cartas	9
3.3. Etiquetas.....	9
4. Conceptos clave	10
4.1. Carga (CAR).....	10
4.2. Puntos de Golpe (PG).....	11
4.3. Puntos de Fuerza (FUE)	11
4.4. Puntos de Defensa (DEF)	11
4.5. Puntos de Velocidad (VEL).....	11
4.6. Velocidad de las habilidades y Cartas de Apoyo	11
4.7. Marchas y prioridades	12
5. El juego: fases y preparación	14
5.1. Comienzo de la partida.....	14
5.2. Estructura de Iniciativa	14
5.3. Estructura de los turnos	15
5.4. Fin de la ronda	16
6. Reglas avanzadas.....	17
6.1. Habilidades, marchas y velocidades	17
7. Glosario	19
8. Preguntas frecuentes.....	19
9. Créditos	19



1. Introducción

1.1. Resumen del juego

En **MISMATCH**, pilotarás una Unidad que irás mejorando turno a turno. Lucharás contra las Unidades de tus oponentes para destruir sus Partes y reclamar Botines de Guerra. El primer piloto que haya reclamado 5 Botines de Guerra, ganará la partida.

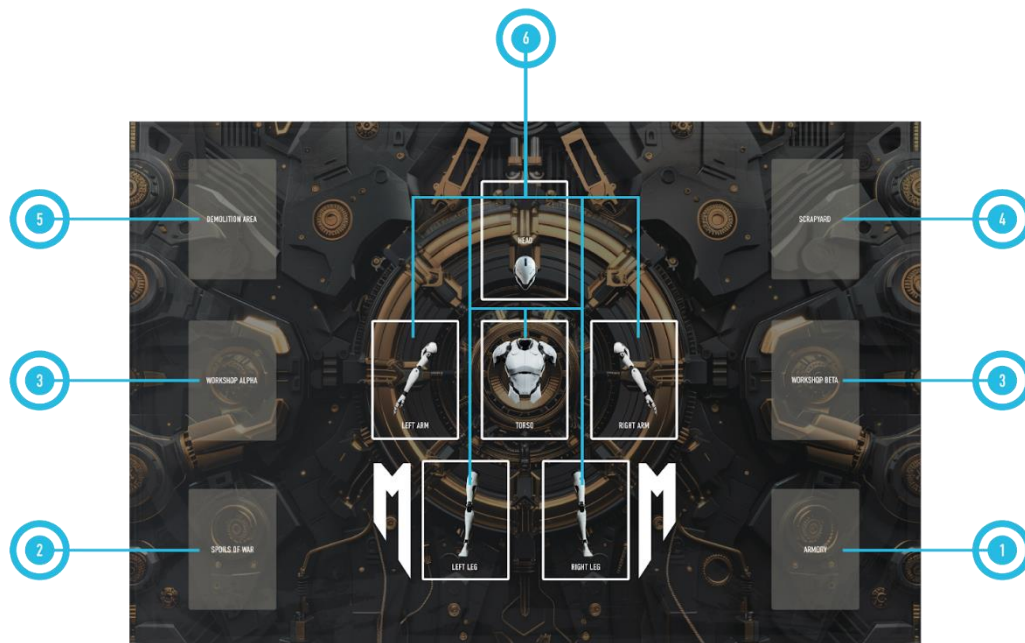
1.2. Objetivo del juego

Mejora estratégicamente a tu Unidad y supera a tus oponentes durante el combate para ser el primero en reclamar los 5 Botines de Guerra.

1.3. Elementos del juego

- **Arsenal:** tu mazo de juego. Cada uno constará de un total de entre 40 y 60 cartas.
- **Partes de la Unidad:** representan cada una de las diferentes partes de la Unidad de cada jugador.
- **Cartas de apoyo:** proporcionan efectos y habilidades adicionales.
- **Fichas/Contadores:** sirven para llevar la cuenta del daño y de otros efectos.
- **Zonas:** el campo de batalla está formado por el Arsenal, el Depósito de Chatarra (DC), los dos Talleres, la Zona de Demolición y las zonas específicas para las Unidades.

2. Zonas del campo de batalla



① Arsenal

Tu mazo, también llamado «Arsenal», estará formado por entre 40 y 60 cartas. Si te quedas sin cartas y no puedes robar, perderás la partida.

② Botines de Guerra

Al comienzo de la partida, apila las 5 primeras cartas de tu mazo en esta zona. Cada vez que destruyas una de las Partes de la Unidad de tu oponente, añade la primera carta del mazo de Botines de Guerra a tu mano. Por otro lado, si atacas a tu oponente cuando no tiene Partes equipadas a su Unidad, añade las 2 primeras cartas del mazo de Botines de Guerra a tu mano.

③ Talleres Alfa y Beta

Puedes mandar las Partes dañadas de tu Unidad a esta zona para arreglarlas. Cada Parte que esté en dicha zona recuperará dos Puntos de Golpe (PG) por turno durante la fase de reconstrucción. Podrás unir estas Partes de nuevo a tu Unidad después de que hayan estado en el Taller durante un turno. Si la zona en la que quieres colocar esa Parte está ocupada, puedes sustituirla mandando la otra Parte al Depósito de Chatarra (DC).

④ Depósito de Chatarra

Zona en la que se colocan las Partes destruidas de las Unidades o las Cartas de Apoyo utilizadas.

⑤ Zona de Demolición

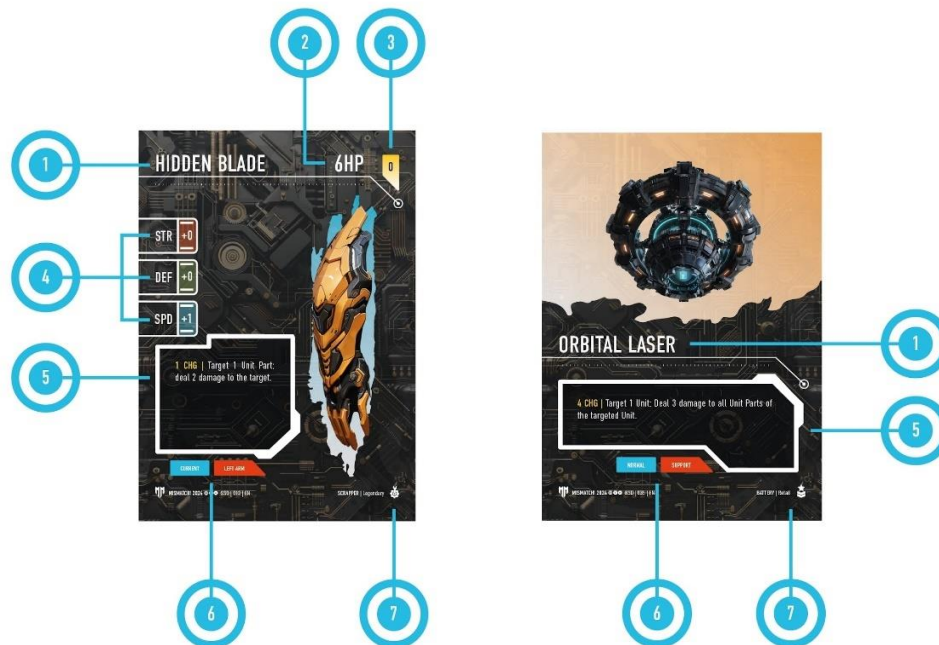
Las cartas que acaban en esta zona son muy difíciles y, a veces, completamente imposibles de recuperar durante la partida.

⑥ Zonas de la Unidad

Cada Parte de una Unidad tiene su zona específica en el Campo de Batalla:

- Cabeza
- Torso
- Brazo Izquierdo
- Brazo Derecho
- Pierna Izquierda
- Pierna Derecha

3. Leer una carta de **NISMATCH**



3.1. Tipos de cartas

En **NISMATCH**, existen dos tipos de cartas: las Partes de las Unidades (izda.) y las cartas de Apoyo (dcha.).

Las Partes se equipan a las Unidades, mientras que las Cartas de Apoyo se mandan directamente al Depósito de Chatarra cuando se han resuelto sus efectos.

3.2. Disposición de las cartas

- 1) **Nombre de la carta:** el nombre de la Carta de Apoyo o de la Parte.
- 2) **Puntos de Golpe (PG):** durabilidad de cada Parte. Para marcar el daño causado a cada Parte, podrás utilizar contadores.
- 3) **Carga:** indica la Carga que produce o gasta cada Parte.
- 4) **Puntos de Fuerza (FUE), Defensa (DEF) y Velocidad (VEL):** estas puntuaciones determinarán la efectividad dentro del combate y el orden de los turnos.
- 5) **Habilidad:** efectos o acciones especiales propias de cada carta, determinadas por sus Etiquetas. Todas las habilidades solo podrán utilizarse una vez por turno y cada vez que se equipan a las Unidades (a no ser que la carta diga lo contrario).
- 6) **Etiquetas:** indican el tipo, la velocidad de las habilidades y otras características clave de cada carta.
- 7) **Rareza:** cada carta cuenta con una rareza. El orden de estas es: Chatarra, Vendible, Pura y Legendaria.

3.3. Etiquetas

Pasiva: habilidades automáticas que no tienen un coste de Carga.

Normal: habilidades de velocidad Normal (las velocidades se explican en el apartado 4.6.).

Relámpago: habilidades de velocidad Relámpago.

Guerrilla: habilidades de velocidad relámpago que solo podrán utilizarse durante la fase de Guerrilla.

Disparado: habilidades que se activan automáticamente dependiendo de un estado de juego o acciones específicas. Estas habilidades no tienen ningún límite de activación por turno.

4. Conceptos clave

4.1. Carga (CAR)

La Carga es la fuente de energía que alimenta a tus Unidades y sus habilidades. Cada Unidad genera 2 puntos de Carga sin necesidad de tener nada equipado, y cada Parte unida a ella puede generar Carga extra o consumir la que ya tiene.

Generadores: generan puntos de Carga, pero suelen contar con estadísticas más bajas.

Gastadores: consumen puntos de Carga, pero suelen contar con estadísticas más altas, algo crucial para la fase de Guerrilla.

4.1.1. Gestión de la Carga

Fase de Recarga: en esta fase, calcularás los puntos de Carga que tendrás durante tu turno. Añade los 2 puntos de la propia Unidad y añade y reduce los puntos de Carga que tus Generadores y Gastadores producen y utilizan respectivamente. Si, una vez hecho el cálculo, tus puntos de Carga están en negativo, tendrás que Desactivar Partes hasta que puedas llegar a una cantidad de puntos igual o mayor a 0.

Efectos de la Carga negativa: si tus puntos de Carga alcanzan un valor negativo durante cualquier punto de la partida (no solo se limita a la Fase de Recarga), tendrás que Desactivar Partes hasta que puedas llegar a una cantidad de puntos igual o mayor a 0. Esto podría ocurrirte, por ejemplo, si tu oponente destruye uno de tus Generadores después de que hayas gastado todos tus puntos de Carga.

4.1.2. Partes Desactivadas

Una vez que Desactives una parte, tendrás que ponerlas cabeza abajo (gírala 180 grados) para indicar que están Desactivadas. Sin embargo, tu oponente aún puede seleccionarla y dañarla con habilidades o durante la Fase de Guerrilla. Las partes Desactivadas no generan ni consumen puntos de Carga, no darán ningún punto de estadística ni tampoco podrás utilizar sus habilidades.

4.2. Puntos de Golpe (PG)

Cada Parte de una Unidad cuentan con sus propios PG. Cuando el daño hecho a una Parte iguale o supere sus PG máximos, dicha Parte quedará destruida y enviada al Depósito de Chatarra.

4.3. Puntos de Fuerza (FUE)

Los Puntos de Fuerza de tu Unidad indicará el daño que harás durante la Fase de Guerrilla.

4.4. Puntos de Defensa (DEF)

Los Puntos de Defensa de tu Unidad indicarán el daño que evitarás o reducirás durante la Fase de Guerrilla.

4.5. Puntos de Velocidad (VEL)

Los Puntos de Velocidad indicarán el orden de los turnos de cada ronda. Cuanto mayor sea esta puntuación, antes se podrá jugar.

4.6. Velocidad de las habilidades y Cartas de Apoyo

En **MISMATCH**, las habilidades y Cartas de Apoyo están clasificadas por la velocidad de sus efectos, la cual determina en qué punto del juego podrás activarlas. Existen dos tipos: Normal y Relámpago, indicando cuándo podrás utilizarlas.

4.6.1. Velocidad Normal

Solo se pueden utilizar las habilidades y Cartas de Apoyo de velocidad Normal durante las fases principales del jugador en activo y en un estado de juego en el que no se están activando otras habilidades. Es decir, no podrán activarse en respuesta a otra acción.

4.6.2. Velocidad Relámpago

Podrás utilizar las habilidades y Cartas de Apoyo de velocidad Relámpago casi en cualquier momento de la partida. Se pueden activar en respuesta a otras habilidades o Cartas de Apoyo.

4.7. Marchas y prioridades

4.7.1. ¿Qué es la «prioridad»?

En **MISMATCH**, la «prioridad» determina quién es el jugador o jugadora que puede realizar una acción durante la partida. El jugador en activo tiene la prioridad de iniciar y realizar acciones como jugar una carta, activar una habilidad, equipar alguna Parte a su Unidad, o mover parte desde y hacia los Talleres.

4.7.1.1. Pasar la prioridad

La prioridad se pasará al oponente después de que el jugador en activo realice alguna acción como equipar una Parte a su Unidad o activar una habilidad. Gracias a este sistema, el oponente del jugador en activo podrá responder estratégicamente a sus acciones con otras habilidades y Cartas de Apoyo.

4.7.1.2. Secuencia de acciones con prioridad

- **Acción del jugador en activo:** por ejemplo, cuando el jugador en activo equipa una Parte, esta puede iniciar alguna habilidad disparada.
- **Acciones disparadas:** el jugador en activo puede activar una habilidad disparada importante. Si decide no hacerlo, la prioridad pasa a su oponente, que podrá activar sus propias habilidades disparadas o responder con una habilidad o Carta de Apoyo de velocidad Relámpago.
- **Subida de las marchas:** las marchas van aumentando con cada acción mientras que la prioridad de activación se va pasando de un jugador a otro conforme van activando acciones o cartas hasta que ninguno de los dos pueda hacer nada más.

4.7.1.3. Estado de juego abierto

Si ya no quedan efectos de velocidad Relámpago por activan en respuesta a una acción o una vez que una sucesión de marchas ya se haya resuelto, el juego vuelve a un estado abierto en el que el jugador en activo vuelve a tener la prioridad para realizar alguna otra acción.

4.7.2. Subida y resolución de las marchas

En **NISMATCH**, las marchas van aumentando cuando se activan varios efectos en respuesta a las acciones de cada uno de los jugadores.

- **Activación:** el jugador en activo puede encender una marcha activando una carta o habilidad.
- **Respuesta:** el oponente del jugador en activo puede responder, aumentando una marcha más.
- **Continuación:** ambos jugadores van añadiendo efectos en respuesta, aumentando el número de marchas.
- **Resolución:** las marchas se reducen en orden inverso. Es decir, se resuelve primero el efecto activado en último lugar.

4.7.2.1. Ejemplo de una subida de marchas

- **Marcha 1:** jugador A activa una carta de velocidad Normal: «CAR 1 | Selecciona una Parte; hazle dos puntos de daño».
- **Marcha 2:** jugador B responde con una habilidad de velocidad Relámpago: «CAR 1 | Selecciona una Parte; muévela al Taller».
- **Marcha 3:** jugador A responde con una habilidad de velocidad Relámpago: «CAR 1 | Si tu oponente activa una habilidad o Carta de Apoyo; niégala».

Las marchas se reducen al revés, por lo que: **M3** niega el efecto de la carta activada en **M2**; **M2** resuelve sin efecto; **M1** resuelve normalmente.

5. El juego: fases y preparación

5.1. Comienzo de la partida

- Elegid el número de pilotos que habrá durante la partida (1vs1; 2vs2 o Batalla Real (4 jugadores)).
- Baraja tu Arsenal y roba 7 cartas.
 - **Opcional:** tendrás la posibilidad de hacer un *mulligan* si no te gusta la mano que has robado. Estos son infinitos y, aunque el primero no tiene un coste adicional, los *mulligan* sucesivos a partir de segundo tendrán el coste de robar una carta menos.
- Pon las 5 primeras cartas de tu Arsenal en la zona de Botines de Guerra.
- Coloca una Parte bocabajo en la zona del Torso. Esta Parte puede ser de cualquier tipo.
- Cada jugador revela la Parte jugada y la coloca en su zona correspondiente en su Unidad.

5.2. Estructura de Iniciativa

- El piloto con más puntos de Velocidad será el que empiece la ronda en juego. El segundo piloto con más puntos de Velocidad será el siguiente, y, así, sucesivamente.
- En caso de empate en la iniciativa de la primera ronda, tirad un dado de 6 caras para elegir quién empieza.
- En las rondas posteriores, si vuelve a darse un empate en los puntos de Velocidad, el piloto que jugó más tarde en la ronda anterior será quien juegue primero en la ronda en juego.

5.3. Estructura de los turnos

5.3.1. Fase de Recarga

- Los efectos que duran hasta el inicio de tu próximo turno desaparecen.
- Se pierde cualquier cantidad de puntos de Carga sobrantes del turno anterior.
- Resta el coste de mantenimiento de la Carga (sumar la Carga de los Generadores y restar la de los Gastadores) y añade los 2 puntos de Carga del turno.

5.3.2. Fase de Robo

- Roba una carta

5.3.3. Fase de Reconstrucción

- Si se ha destruido alguna de las Partes de tu Unidad desde que reconstruiste en la fase de Reconstrucción de tu turno anterior, une el mismo número de partes nuevas de tu mano.
- Las partes que se encuentran en los Talleres recuperan 2 PG.

5.3.4. Fase Principal 1

- Coloca una Parte en la zona correspondiente en tu Unidad. Si dicha zona ya está ocupada, envía la Parte que se encuentra ahí en ese momento al Depósito de Chatarra. No puedes cambiar una Parte de tu mano por otra equipada que esté dañada. Tendrás que mandar esa Parte a los Talleres. Solo puedes colocar una Parte por turno.
- Mueve las Partes dañadas a los Talleres o reequipa Partes totalmente reparadas.
- Utiliza habilidades (a excepción de las habilidades de Guerrilla) o Cartas de Apoyo.

5.3.5. Fase de Guerrilla

- **Declaración:** declara una Guerrilla a un oponente.
- **Batalla:** compara los puntos de Fuerza y Defensa para realizar daño. Resta los puntos de Defensa del piloto defensor a los puntos de Fuerza del piloto atacante. Si el resultado es un número positivo, el piloto atacante hará esos puntos de daño a una de las Partes de la Unidad del jugador defensor. Si el resultado es un número negativo, será el piloto atacante quien reciba el daño y el piloto defensor el que elija a qué Parte de la Unidad de su oponente quiere redirigir el daño.
- **Final de la batalla:** las Unidades se retiran y acaba la fase de Guerrilla.

5.3.6. Fase Principal 2

- **Podrás realizar las mismas acciones que en la Fase Principal 1, con las mismas restricciones de colocación de Partes.**

5.3.7. Fase Final

- **Declara el final de tu turno.** Los efectos que duran hasta el final del turno desaparecen.

5.4. Fin de la ronda

Cuando todos los pilotos hayan jugado sus turnos, se acaba la ronda en juego. Se vuelven a calcular los puntos de Velocidad de cada piloto para elegir el orden de juego de la próxima ronda.

6. Reglas avanzadas

6.1. Habilidades, marchas y velocidades



En **NISMATCH**, las habilidades activadas son un aspecto clave de la jugabilidad, y estas se caracterizan por su coste de Carga, los requisitos para su activación y su efecto. En este apartado, se explicarán cada uno de estos términos.

- **Coste de Carga:** lo primero que hay que hacer para activar una habilidad es pagar su coste de Carga. Este coste se encuentra claramente expuesto al principio de la descripción de la habilidad, escrito en color amarillo y separado del texto principal con una línea vertical (|). Se debe pagar previa e inmediatamente el coste indicado cuando se declara la habilidad que se quiere activar.
- **Requisitos de activación:** después de pagar el coste de Carga, deberás cumplir con los requisitos para activar una habilidad, el cual se encuentra claramente expuesto después del coste de Carga y separado del efecto de la habilidad con un punto y coma (;). Estos requisitos pueden ser desde seleccionar una Parte específica de la Unidad de tu oponente, hasta descartar o mostrar una carta, entre otras condiciones específicas. Se debe cumplir con los requisitos de activación antes de proceder a la resolución del efecto.
- **Efecto:** se encuentra separado del resto del texto con un punto y coma (;) a la izquierda del texto. El efecto se resolverá cuando se reduzcan las marchas.

Cuando se ha pagado el coste de Carga y se hayan cumplido los requisitos para la activación de una habilidad, esta se considerará que está «en juego» y el resto de pilotos podrá añadir acciones en respuesta a esa activación para aumentar el número de marchas.

6.1.1. Resolución de habilidades

Cuando se reducen las marchas, los efectos se resuelven en el orden inverso en el que hayan sido activadas, pero la resolución de una acción depende de si las condiciones de activación siguen siendo válidas en el momento de su resolución.

6.1.1.1. Anulación de un efecto

Si hay alguna acción que debería resolverse más adelante en una reducción de marchas que altere el estado de juego de una forma en la que la condición de activación original de otra acción ya no se pueda cumplir (por ejemplo, que se pierda el objetivo), dicha acción se resolverá sin efecto. Ejemplo:

- **Marcha 1:** jugador A activa la siguiente habilidad: «CAR 1 | Selecciona una Parte; hazle 2 puntos de daño».
- **Marcha 2:** jugador B activa otra habilidad que mueve la Parte seleccionada a uno de los Talleres.
- **Resolución:** M2 resuelve mandando la Parte seleccionada a uno de los Talleres; M1 resuelve sin efecto porque ha perdido el objetivo.

7. Glosario

Carga: fuente de energía que alimenta a tus Unidades y sus habilidades.

Marcha: sistema que define el orden de resolución de las habilidades.

Depósito de Chatarra: la zona de descartes en la que se colocan las Partes destruidas y las cartas utilizadas.

Botines de Guerra: cartas del Arsenal que se colocan en una zona especial al principio de la partida y que se obtienen destruyendo Partes de las Unidades enemigas.

Talleres: zona del juego en la que se colocan Partes dañadas.

8. Preguntas frecuentes

P. ¿Puedo equipar más de una Parte a una Unidad por turno?

R.: Puedes equipar Partes a tu Unidad en la Fase de Reconstrucción, además de poder equipar Partes reparadas desde los Talleres. Sin embargo, a excepción de estas mecánicas de juego especiales, solo puedes equipar una Parte a tu Unidad desde tu mano por turno, ya sea en la Fase Principal 1 o en la Fase Principal 2.

P.: ¿Qué pasa si la Carga de mi Unidad llega a un valor inferior a 0?

R.: Tendrás que Desactivar Partes de tu Unidad hasta que este valor iguale o supere a 0. Si no puedes llegar a este valor igual o superior a 0, tendrás que Desactivar todas las Partes posibles hasta que llegues a 0, ya sea jugando una Parte de tipo Generador o consiguiendo llegar a dicho valor durante la Fase de Recarga.

9. Créditos

Creación del juego: Dimitri Balcaen; Anthony Van Gansen.

Desarrollo: Víctor Casas Moreno; Anthony Van Gansen (desarrollador jefe).

Diseño: Dimitri Balcaen

Traducción: David Valle Berjillos

